

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO**  
**PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA – MACAPÁ/AMAPÁ**

**LUDICIDADE: O JOGO COMO UMA FERRAMENTA NO**  
**PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO 5º ANO**  
**DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**José Nazareno Rodrigues**

**MACAPÁ, AMAPÁ**  
**2012**

# **LUDICIDADE: O JOGO COMO UMA FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**JOSÉ NAZARENO RODRIGUES**

Trabalho Monográfico apresentado  
como requisito final para aprovação  
na Disciplina Trabalho de Conclusão  
de Curso II do Curso de Licenciatura  
Plena em Educação Física do  
Programa Pró-Licenciatura da  
Universidade de Brasília –  
PóloUnifap/Macapá – Amapá

**ORIENTADORA: LAYANA COSTA RIBEIRO CARDOSO**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço grandioso Deus, por nossas vidas e pelas vis da perseverança e a força que nos legou como sua imagem e semelhança.

A orientadora, ProfªLayana Costa Ribeiro Cardoso, pelo direcionamento preciso e por ser amiga e conselheira.

Às minhas filhas Nicolle e Alice Rebeca que me doavam amor e pela compreensão de minha ausência.

Ao meu amigo Eliel Cleberson pela força e reconhecimento durante todo o curso.

Aos meus professores tutores e colegas de curso pelas importantes discussões.

Em especial à minha esposa Alécia da Silva Oliveira Rodrigues por me ajudar a ultrapassar as barreiras da vida e por contribuí significativamente para a realização desse sonho.

*“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo.*

*Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis.”*

*José de Alencar*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO I - A ORIGEM DO TERMO LÚDICO .....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO II - A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO III - A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A CRIANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL .....</b>	<b>20</b>
<b>CAPÍTULO IV - O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO V - OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA ESCOLA .....</b>	<b>27</b>
<b>APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....</b>	<b>31</b>
Sujeito da pesquisa .....	31
Técnicas de pesquisa e coletas de dados.....	31
Local da pesquisa .....	31
Apresentação dos dados coletados .....	32
<b>ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....</b>	<b>36</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>48</b>

## LISTA DE FIGURAS

<b>GRÁFICO 1:</b> Percentual de respostas sobre a participação discente em atividades permeadas pelo lúdico.. .....	33
<b>GRÁFICO 2:</b> Percentual de respostas sobre o preconceito ao lúdico por parte dos alunos .. .....	35

## **RESUMO**

O presente estudo tem por objetivo analisar o processo ensino-aprendizagem do jogo nas aulas de Educação Física, verificando se o lúdico atua como uma ferramenta facilitadora deste processo na turma do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias. A referida pesquisa vem descrever os dados levantados através de questionários aplicados com os professores que atuam na realidade escolar pesquisada sobre o lúdico como ferramenta de ensino aprendizagem no 5º Ano do ensino Fundamental. Sabe-se que a ludicidade é um tema que tem conquistado espaço no âmbito educacional, na medida em que o brincar, o jogo e o faz-de-conta desvelam a essência da infância e do próprio indivíduo e de seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. No contexto da Educação Física, o lúdico pode ser um grande contributo uma vez que essas aulas na escola promoveriam a educação dos sentidos, no qual as práticas corporais têm muito a oferecer, dotando-as de características mais motivadoras, onde o brincar (independente da idade), o jogar e o faz-de-conta potencializam a aprendizagem através da ação intencional do professor. Os procedimentos metodológicos para as fundamentações que irão abordar o tema foram realizadas através de visitas na escola, da aplicação de um questionário composto por 09 perguntas, sendo 06 com questões abertas e 03 com questões fechadas para os professores da Educação Básica da rede estadual de ensino que atuam com a disciplina de Educação Física.

Palavras chaves: Ludicidade, Educação física, Professor

## INTRODUÇÃO

Ludicidade, o Jogo como uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem é o tema abordado neste trabalho monográfico e está voltado para uma nova visão metodológica de ensino-aprendizagem.

O presente trabalho tem por objetivo analisar o processo ensino-aprendizagem do jogo nas aulas de Educação Física, verificando se o lúdico atua como uma ferramenta facilitadora deste processo na turma do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias.

A idéia de pesquisar sobre este assunto surgiu do interesse em saber mais sobre o tema e sua aplicabilidade real na escola. Este interesse deve-se a grande relevância que a ludicidade tem no universo infantil e conseqüentemente na vida escolar da criança. Esta pesquisa também justifica-se pelo fato de que, apesar das propostas existentes no âmbito educacional, percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios o que demonstra a necessidade de mudanças, sendo o professor um dos principais, senão o mais importante protagonista deste processo de mudança.

Assim, é necessário que a prática docente seja motivo de estudos como este e muitos outros. Durante a exploração bibliográfica do assunto foi possível observar que os diversos autores tratam do lúdico na infância sob aspectos e enfoques diferentes.

A referida pesquisa vem descrever os dados levantados através de questionários aplicados com os professores que atuam na realidade escolar pesquisada sobre o lúdico como ferramenta de ensino aprendizagem no 5º Ano do ensino Fundamental. Sabe-se que a ludicidade é um tema que tem conquistado espaço no âmbito educacional, na medida em que o brincar, o jogo e o faz-de-conta desvelam a essência da infância e do próprio individuo e de seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. No contexto da Educação Física, o lúdico pode ser um grande contributo uma vez que essas aulas na escola promoveriam a educação dos sentidos, no qual as práticas corporais têm muito a oferecer, dotando-as de características mais



motivadoras, onde o brincar (independente da idade), o jogar e o faz-de-conta potencializam a aprendizagem através da ação intencional do professor.

Os procedimentos metodológicos para as fundamentações que irão abordar o tema foram realizadas através de visitas na escola, da aplicação de um questionário composto por 09 perguntas, sendo 06 com questões abertas e 03 com questões fechadas para os professores da Educação Básica da rede estadual de ensino que atuam com a disciplina de Educação Física.

O desenvolvimento deste trabalho será distribuído por capítulos: A origem do termo lúdico, a ludicidade no contexto escolar, a importância da ludicidade para a criança no ensino fundamental, o lúdico no processo ensino aprendizagem e por fim, os jogos lúdicos como ferramenta pedagógica na escola. Na sequência a apresentação dos dados coletados durante a pesquisa de campo, a análise e discussão dos dados e as considerações finais.

Considerando os estudos que a vida da criança gira em torno do brincar, que é muito importante na formação e construção do conhecimento e que, de certa forma, envolve e implica no desenvolvimento cognitivo é que as escolas tem adotado o lúdico como recurso pedagógico. Piaget, Vygotski, Wallon, Kishimoto, Santos, afirmam que a criança está constantemente sendo desafiada e, para evoluir necessitam de atenção, carinho, estímulo e proteção dos agentes educativos, tanto da própria família quanto da escola. Porém, muitas vezes, os pais não estão podendo dar-lhes a devida atenção, em função das exigências e do ritmo acelerado de trabalho que, cada vez mais, acabam interferindo na questão de tempo de interação com seus filhos.

Nesse sentido, abrem-se as possibilidades de intervenção da escola de educação básica, tendo o espaço lúdico como primordial no desenvolvimento de habilidades e atitudes que podem contribuir, significativamente, para uma aprendizagem sistematizada na vida da criança.

Assim, percebe-se que o lúdico envolve diferentes fatores e dimensões, que fazem com que ele estabeleça uma zona de desenvolvimento no indivíduo, seja de ordem social, cultural, política, afetiva, cognitiva, fazendo com que o indivíduo seja capaz de imitar, produzir, assumir papéis quando atua de forma lúdica e acima de tudo potencialize a socialização no contexto da aula, a expressividade, as manifestações locais dos jogos e das brincadeiras

A educação pela via da ludicidade propõe uma nova maneira de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Onde as atividades lúdicas ajudam a criança a formar conceitos, relacionar idéias, estabelecer relações lógicas e desenvolver a expressão oral e corporal. Contudo, brincar é um direito que toda criança tem reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial.

Tanto Piaget como Vygotsky concebem a criança como *“um ser ativo, atento, que constantemente cria hipótese sobre o seu ambiente...”* (OLIVEIRA; DAVIS, 1994, p. 55). Sendo um ser ativo, não se pode querer que se fique sentado, apenas ouvindo o conhecimento repassado pelo professor; ao contrário deve-se, promover a participação da criança ativamente, na construção do conhecimento, o que pode ser alcançado facilmente através de atividades lúdicas.

O jogo é uma atividade que age no desenvolvimento de forma integral e que possibilita a formação do homem na sua totalidade. Quando brinca, a criança utiliza a imaginação, o raciocínio, a atenção, a memória e a criatividade. Nesse sentido, cabe ao educador a variação e a adaptação do jogo, mediando para o que pretende melhorar em seus alunos, podendo trabalhar tanto o desenvolvimento físico, como social e acuidade dos sentidos. No entanto, é necessário que o educador conheça a variedade de jogos que pode utilizar e como aplicar os mesmos, planejando suas atividades de forma clara e direcionando-as para as áreas do desenvolvimento que pretende intervir ou conhecimento que pretende construir com seu aluno.

Mesmo na prática vivenciada, ainda são raros os momentos em que o educador busca, de fato, mesclar atividades lúdicas com eventos ocorridos no cotidiano do aluno. Isso, na maioria das vezes, ocorre por falta de planejamento. Para que situações educacionais sejam pensadas de forma lúdica é preciso que sejam materializadas através de brincadeiras, jogos ou outros mecanismos. Esse foi um dos motivos que nos levou à pesquisa pautada na análise de campo; para que se constatasse se a situação desenhada está ou não relacionada com a metodologia desenvolvida pelos professores da escola estadual, buscando sempre equilibrar a investigação

efetuada com o mínimo de reconhecimento de que a rede de ensino ainda permanece sujeita a uma série de tropeços administrativos e metodológicos freqüentes.

Este trabalho pretende a reflexão e a contribuição efetiva no contexto escolar local de forma que a ação docente seja viabilizada no sentido de um maior aproveitamento das ferramentas lúdicas para que o processo ensino-aprendizagem seja viabilizado.

## CAPÍTULO I - A ORIGEM DO TERMO LÚDICO

A brincadeira, o jogo, o faz-de-conta são expressões de uma fase específica da vida, a infância, que destaca justamente um momento de divertimento, de inocência, em que o mundo infantil e o mundo do adulto entram em simbiose e onde a criança aprende, se desenvolve, criaregras para o seu jogo e brincadeira, assume papéis que ainda não é capaz de assumir na realidade e por isso amplia seu conhecimento sobre o mundo, sobre os objetos e das relações com os outros, através da criação de uma zona de desenvolvimento. É nessa fase que o brincar caracteriza o ser no mundo, onde a criança assume seu lugar como ser social, apesar da infância ser cultural, é necessário que nos ambientes escolares todos possam ter acesso a brincadeira, os jogo, como forma de externar essa espontaneidade e autonomia do tempo de criança.

Costa (2005) citado por Rau (2007, p.32) diz que:

A palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e a palavra é relativa também a *conduta daquele que joga*, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o jogo oportuniza a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento. Desse modo, com base no pressuposto de que toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo ensino-aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando o aprender pelo jogo e, logo, o aprender brincando.

É necessário atentar para as palavras da autora quanto a ludicidade, ou melhor do lúdico quando diz que trata-se também de “*uma conduta daquele que joga*” o que acaba norteadando-o para muito além da infância. Essa conduta pode ser entendida como um recurso pedagógico onde a escola assume a postura de permitir os alunos construírem conhecimentos ou seja, o jogo, a brincadeira, o brinquedos podem se tornar ferramentas educacionais a despeito do significado que representam para a criança.

Nas pesquisas de Psicomotricidade, por exemplo, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a significado deixou de ser o simples sinônimo de jogo, visto que as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2010). O lúdico foi se assumindo um papel

essencial nos estudos voltados para a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, podendo ser caracterizado como espontâneo funcional e satisfatório.

Autores como Luckesi (2000, 1999) seguem uma abordagem fenomenológica da ludicidade, focalizando a experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito que a vivencia, buscando apreender o que é a atividade lúdica para o sujeito que a vivencia e quais efeitos essa experiência lhe produz quanto vivência. O autor entende as atividades lúdicas como aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, em um tempo-espaco próprio, particular. São vivências plenas do aqui e agora, que integram a ação, o pensamento e o sentimento, a inteireza e do encontro pessoal que gera possibilidades de autoconhecimento e de maior consciência de si.

Semelhantemente, Santin (1994), entende que as atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias tecidas com materiais simbólicos. São vivências que se distinguem dos prazeres estereotipados, das ações dadas ou prontas, tendo em vista que expressam da singularidade dos indivíduos que as experimenta.

Nessa perspectiva Fernandez (2001) citado por Rau (2007, p. 57) ao contextualiza a relação do lúdico com o brincar e com jogo alude para o fato de:

Aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para despertar-se ao futuro; é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e professores possam gerar espaços de brincar-aprender para seus alunos quando eles simultaneamente constroem a si mesmos.

Os estudos de Vygotsky (2003), Wallon (1995a, 1995b) e Piaget (1973) de modos semelhantes centram o lúdico na aprendizagem e no desenvolvimento infantil e focalizam sob pontos de vista diferentes o lúdico na

formação simbólica e na construção do conhecimento da criança, como sujeito sócio cultural e histórico. O brincar é visto por esses autores como uma atividade cultural que tem um sentido em si mesma, que é criada pelo sujeito não apenas como uma preparação para a vida adulta.

## **CAPÍTULO II - A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR**

A ludicidade é um tema que tem conquistado espaço no panorama nacional, seja pela relevância reconhecida para o desenvolvimento da criança na escola e onde a criança se torna criadora porque além da sua necessidade de exprimir seus sentimentos, precisa relacionar-se com o mundo. Se o lúdico está relacionado ao brincar, o jogo, ao faz-de-conta é imprescindível lançar mão dessa ferramenta como possibilidade de intervenção pedagógica.

Um conceito muito discutido atualmente e que está ligado ao lúdico é o de ZDP e ZDR, as zonas de desenvolvimento potencial e real, ligados ao pensamento de Vygotsky (1984). Esse teórico concebe a zona de desenvolvimento real como o conhecimento intrinsecamente fixado no indivíduo, aquilo que ela já sabe decorrente de suas experiências com o meio e com os outros (objetos, linguagem, etc.) e como zona de desenvolvimento potencial, o conhecimento que poderia ser gerado no sujeito através de seu contato com pessoas mais experientes, como os pais, os irmãos mais velhos e até mesmos os professores na escola. Mas o que o lúdico, concretizado pelo jogo, pelas brincadeiras e pelo faz-de-conta tem a ver com isso?

Os jogos, a brincadeiras, o faz-de-conta de alguma forma imitam a vida social dos indivíduos, imprimem regras ao comportamento das crianças e permitem que elas possam assumir papéis sociais para os quais não são capazes de desempenhar, por exemplo, ao brincar como uma boneca (um brinquedo) a criança pode assumir na brincadeira o papel social de mãe, tia, irmã, filha e externar sobre o brinquedo comportamento que ela vivencia na realidade, de carinho, de violência, assim a atuação no faz-de-conta pode ser positiva ou negativa de acordo com as percepções que a criança faz da realidade. Apesar disso o jogo, a brincadeira e o faz-de-conta atuam criando uma zona de desenvolvimento na criança, permitindo que ela extrapole o real, criando e sendo modificada pelo lúdico. Então o lúdico ao estimular a criatividade, a autonomia, o prazer, potencializa as possibilidades de apreensão e compreensão da realidade pelo indivíduo.

Marcellino (1991) diz que “este novo prazer lúdico deve ser crítico e criativo, desenvolvendo possibilidades de novos valores, questionamentos de situações vigentes e do furto do componente lúdico da cultura da criança”. É comprovado que a evasão escolar e a repetência se dão ao caráter imposto do trabalho escolar, visto como uma obrigação, onde não reside o lúdico. Isto ocorre muitas vezes por falta de valores do lazer na escola e educadores qualificados para assumir tal tarefa. São diversas as formas de brincar, porém são poucas as quais possuem objetivo e direcionamento, apesar de muitos autores delatarem que o lúdico ao adentrar a escola, se transforma simplesmente em um recurso pedagógico.

Se o lúdico estabelece uma ponte direta com a essência da infância que é a brincadeira, o brincar, é na escola que ele pode ser direcionado pelas práticas docentes em prol ao desenvolvimento dos alunos, tornando qualitativas as vivências experimentadas nesse meio. Dessa forma ao evocar o lúdico como ferramenta de intervenção de caracterização das suas aulas o professor poderá contribuir de forma mediadora para a socialização dos alunos, a autonomia na vivência de atividades, mantendo sempre o nível motivacional na aula, na criatividade, na criação e estruturação de regras nas vivências, decorrendo para o refinamento do pensamento e principalmente do aumento de experiências vividas pela criança no contexto escolar, onde as aulas se tornam oficinas e momentos de expressão.

A escola então, como já brevemente foi comentada abre suas portas para o lúdico e faz uma reflexão sobre essa relação lúdico-modernidade em que as relações de compra e de consumo imprimem aos indivíduos novas maneiras e espaços de brincadeiras. Já não se brinca mais nas ruas, os piques-pegas à tardinha desapareceram, as brincadeiras de amarelinha são abstrações, não se brinca como se brincava outrora e isso faz toda a diferença nessa nova configuração do brincar. O brincar atual sempre virtualizado prende as crianças em seus quattrôs, excluindo-as de sua interação com outras crianças, levando as crianças a serem consumidoras em miniatura, acirrando na escola e fora delas ausência de valores positivos decorrendo para a



competição, desonestidade, a falta de ética, sendo necessário um resgate da essência do brincar e a escola parece ser o “locus” mais apropriado para tal.

Essa sociedade capitalista criou novas formas de brincar que exclui a participação de outros indivíduos. Os jogos eletrônicos, a internet, os programas de Televisão, privam as crianças na atualidade de interagirem entre si, a própria concepção de brinquedo se rendeu ao ditames do mercado, nunca se produziu tanto “*brinquedo*” com tanta refutabilidade o que impôs ao indivíduo a incapacidade de criar seus próprios brinquedos como se fazia antigamente e reside aí um importante campo de intervenção do professor, onde valorizar, resgatar, vivenciar são infinitivos que devem permear a ação docente. Desta forma, Marcellino (1991) destaca que:

Neste sentido, destaca-se a necessidade de “valorar” a cultura lúdica da criança, pois brincar é uma necessidade, uma arte, um direito que juntamente com os requerimentos básicos da alimentação, saúde, moradia e educação são vitais para o desenvolvimento potencial de todas as crianças. A ludicidade proporciona condições de humanização e solidariedade à criança e aos adultos contribuindo para sua evolução enquanto pessoa humana.

Assim, ressalta-se a importância dessa valorização no âmbito escolar mediante a construção de jogos, brinquedos com sucatas e o resgate das brincadeiras. Às quais permitam à criança vivenciar e manifestar sua natureza singular. Barros (2002), explanar que:

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.

Portanto, não há dúvida de que as atividades lúdicas bem apropriadas e desenvolvidas pelas e para as crianças permitem a construção de um sentido que acompanha uma perspectiva de vida. Assim vamos propor um novo “jogo”, uma nova idéia, um novo olhar a ser implementado na escola como métodos, técnicas e recursos pedagógicos com os objetivos de ensinar e aprender prazerosamente.

Neste sentido, a escola é fundamental neste processo de resgate da ludicidade com sucatas, jogos e brincadeiras, e as aulas de educação física podem se transformar em momentos propícios para isso, pois há uma infinidade conteúdos da cultura corporal que podem contribuir para que as vivências locais, como as brincadeiras e jogos tradicionais sejam resgatados e vivenciados na escola. Assim é igualmente necessário reconhecer que a participação em jogos propicia a formação de atitudes, no que refere ao respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal, bem como favorece o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Quando se fala no desenvolvimento de dimensões do homem há de se reconhecer que o jogo e a brincadeira imprimem aos indivíduos a vivência de sensações que muitas vezes imitam as realidades das crianças. A relação que a criança estabelece com o brinquedo na brincadeira por vezes desvelam as relações que as pessoas mais velhas tem quando da interação com elas, assim como a vivência do jogo permite que as estruturas socialmente concebidas, como as regras seja evidenciadas. Na medida em que a criança precisa respeitar as regras do jogo, ela estaria supostamente formando-se para a cidadania, ao passo que a modificação nessas regras para satisfazer suas vivências estariam igualmente permitindo um treino de autonomia e capacidade de criar, que é um dos pilares do lúdico. Dessa forma a internalização de valores (da cultura da paz, por exemplo) decorreria para a formação integral de um sujeito capaz de agir e interagir em prol de um grupo maior de indivíduos na sociedade.

Campos, em seu artigo intitulado “*A importância do jogo no processo ensino-aprendizagem*” remete ao lúdico como uma manifestação prazerosa, espontânea e decorrente para o desenvolvimento em muitos aspectos dos indivíduos. A autora cita que:

Podemos dizer que o brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo

melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

### **CAPÍTULO III - A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A CRIANÇA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

O brincar é a ação dos desejos internalizados na criança. Fora de escola, o brincar retrata um momento específico da vida, onde o mundo da criança é constantemente transformado e tudo pode se transformar em brinquedo, dimensionando as experiências da criança com o mundo. VYGOTSKY (1984) analisado por RAU (2007, p.46):

Para o autor a idéia de brincar se origina na imaginação criada pela criança, em que os desejos impossíveis pode ser resgatados, reduzindo a tensão e, ao mesmo tempo, constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Vygotsky afirma que “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador.

Para Moyles (2001. p.181) *“na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos.”* Dessa maneira, o lúdico torna-se essencial no desenvolvimento da criança, pois no brincar não se aprende somente conteúdos, mas se aprende para a vida. É por meio da ludicidade que as crianças criam, têm o poder, esquecendo assim o distanciamento entre elas e os adultos. Assim vão construindo sua inteligência e o próprio amadurecimento social (lembram dos ZDP e ZDR de Vygotsky, tratado anteriormente?). É por meio do brincar que a criança exterioriza seus anseios e imita o mundo dos adultos e através deste comportamento ela consegue aproximar-se do processo de conscientização sobre a responsabilidade, tanto de sua conduta quanto do seu desenvolvimento social.

Se considerarmos o lúdico como uma característica da infância podemos assim dizer que é através dele, isto é, do jogo, da brincadeira e do faz-de-conta

que tensões internas são trabalhadas e até mesmo resolvidas pela criança através de ações simbólicas que desvela um certo jogo simbólico, sobre o qual RAU (2007, p. 74) assim fala:

O jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores, os quais, à medida que são compreendidos, começam a ser imitados e representados. Sua função é satisfazer o EU por meio de uma transformação do real em função dos desejos: ao brincar de boneca, a criança refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira e revive todos os prazeres e conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade por meio da ficção. Assim o Piaget aponta que esse tipo de jogo tem a função de assimilar a realidade por meio da liquidação de conflitos, da compensação de necessidades não satisfeitas ou pela simples inversão de papéis. É o caminho para um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando as tensões e as frustrações.

Dessa forma a autora explicita que o brincar é uma importante ferramenta de superação de medos, angústias, e equilíbrio das tensões decorrentes de sua relação com o meio em que vive. Imagine como seria a escola que viabilizasse em seus domínios a promoção, a valorização e o resgate do brincar. Imaginou? Agora imagine as aulas de educação física em que o brincar promove o acesso aos brinquedos, aos jogos das práticas corporais locais.

O brincar em si reflete uma situação de autoria e de autonomia por parte da criança, pois as ações dela, comumente de caráter imitativo, desvelam processos mentais complexos, onde a criança vê a exteriorização e determinados comportamentos pelos adultos, ela interioriza esses comportamentos e depois exterioriza através da ação imitativa. Quando uma criança tem o costume de ver o pai dirigindo o carro, e esse comportamento de dirigir é reiterado, possivelmente em outras situações a criança era reproduzir esse comportamento, ora fazendo movimentos no próprio objeto (troca de marcha, por exemplo) ora emitindo sons que se pareçam com os do carro e fazendo movimentos do carro.

É por meio do brincar que a criança exterioriza o que aprendeu e é no brincar que ela organiza suas idéias, demonstrando suas apreensões a

respeito do mundo e das pessoas, decorrendo para o desenvolvimento da criança e muitos aspectos.

Muitos autores defendem o lúdico como recurso pedagógico direcionado ao desenvolvimento psicomotor e este objeto de atuação delinea com mais propriedade das intervenções em educação física. Veja que o indivíduo demonstra por seu movimento como se sente, é através do movimento do aluno que o professor pode saber seu estado motivacional para as aulas. Por isso o movimento é uma das formas de se avaliar os alunos para uma intervenção docente. FERREIRA (2001) citado por RAU (2007, p. 95) alega que:

Quando o professor tem diante de si um aluno que corre pela sala o tempo todo e não sabe pular amarelinha, ou uma criança que vê tudo o que passa na sala e não sabe copiar do quadro, talvez pense que não quer estudar aí fazer a atividade. Assim determinados comportamentos motores refletem dificuldades de lateralidade, equilíbrio e esquema corporal. A criança que não sabe consegue pular amarelinha, por exemplo, mesmo após vivenciar a brincadeira com orientação, pode ter dificuldades de equilíbrio e coordenação motora. Já a criança que não consegue copiar a matéria do quadro pode apresentar dificuldades em perceber figura de fundo e discriminação visual. Tais fatores dizem respeito à aprendizagem motora.

As palavras dos autores acima permitem identificar uma relação entre os benefícios decorrentes do permear do lúdico nas aulas e a aprendizagem motora. Vários são os elementos ligados à psicomotricidade que podem e devem ser trabalhados nas aulas de educação física escolar, como por exemplo, o esquema corporal, a lateralidade, a interação espacial, a orientação temporal, a coordenação viso-motora, desenvolvimento da linguagem e dos sentidos. É a partir do trabalho voltado ao desenvolvimento dessas capacidades/competências que a criança experimenta na totalidade o que seja brincar e é a partir das experiências adquiridas com o movimento que ela (a criança) conseguira articular as diversas áreas do conhecimento trabalhadas na escola com a vivência do próprio corpo (o corpo vivido e experimentado).

Amorim (1994) coloca a criança na escola com um referencial para todas as disciplinas, como um corpo e um corpo em movimento passível de ser conhecido, conhecer-se e dominar suas estruturas corporais. Para ele:

A criança não conseguirá localizar-se num espaço geográfico, como é solicitado pela Geografia, não poderá situar-se na contemporaneidade e dialogar com o passado, como necessita a História, terá dificuldade em exercer sua necessária participação histórico-cultural nas Ciências, Matemática, na Língua Portuguesa, se for um corpo fragmentado, reprimido historicamente.

RAU (p.96) complementa que:

Para a criança das séries/anos iniciais, o espaço é o corpo vivido, descoberto e conquistado por suas próprias vivências, sendo estas a referência básica para que ela primeiro localize a si mesma no espaço e depois aos outros. Considerando o desenvolvimento psicomotor um aspecto fundamental no processo ensino-aprendizagem, a prática pedagógica do lúdico tem nos jogos a possibilidade de estimular, além das potencialidades cognitivas e lingüísticas do educando, as afetivas, motoras e sociais, constituindo, assim, uma ampla possibilidade de promover a formação integral do sujeito.

Percebeu a importância do lúdico no desenvolvimento psicomotor da criança? A construção de brinquedos, a vivência deles na escola, a valorização de conteúdos da prática corporal local, como os jogos e as brincadeiras tradicionais da comunidade tem ou não espaço nas aulas de educação física permeadas pelo lúdico?

## CAPÍTULO IV - O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Atualmente, educadores tem se interessado em utilizar atividades lúdicas como forma de estimular e inovar as atividades realizadas em sala de aula. Dohme (2003, p.13) ressalta que *“a crescente importância do uso do lúdico no processo educacional, que instiga à participação, a crítica, à busca da novidade e da ousadia...”*

Sendo assim, não há como negar o caráter instigador do lúdico, especialmente ao assumir a função de elemento motivador de uma espécie de aprendizagem que extrapola a tradicional conjugação de conteúdo/explicação/assimilação que simplifica, por demais, o tão fundamental ato de aprender, visando à forma crítica do aluno.

Rau (2007, p. 85) elenca o lúdico como contributo a aprendizagem em varias áreas do desenvolvimento. A autora lega que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem se usados para ajuda-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Complementando essa idéia, Cória-Sabini (2004) alega *“que é importante associar os conhecimentos da cultura e ao meio social dos estudantes e que não podem ser utilizadas situações descontextualizadas para desafiar os alunos”*.

Vale ressaltar a necessidade de compreensão pelo professor sobre os conceitos de jogos, brincadeiras e outras manifestações que convergem para o fenômeno lúdico, o que demanda a assunção de novas posturas e maior comprometimento. Assim o jogo, a brincadeira, o faz-de-conta devem ser lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas no contexto da aula, porém, fica evidente que para isso acontecer é preciso que os educadores sejam conhecedores de um leque de atividades lúdicas, para



que as mesmas possam lhe servir de subsídios nas suas práticas pedagógicas; daí a importância de o professor ser um estudioso e conhecedor da função pedagógica do jogo em sala de aula. Nesse contexto não se deve entender a autonomia dos alunos como a simples vivência de atividades prazerosas, realizadas de forma espontânea, mas sim com a participação não imposta e realizada com a vontade dos alunos e com a gerência pedagógica do professor, ou seja, perde-se a intenção pedagógica em torno lúdico quando simplesmente se permite os alunos brincarem no contexto da aula.

Santos (2001), diz que durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir”. Nesse contexto o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor, nem sempre intelectualmente presente nas necessidades do aluno. Esse processo decorria para a exclusão de muitos no contexto da aula e qualquer fracasso do aluno era decorrente de sua não participação, ou seja de sua própria responsabilidade, portanto seriam reprovados, o que acaba esbarrando hoje nas discussões e ações governamentais em torno da inclusão. Por isso valorizar as manifestações locais, suas culturas, a cultura corporal da comunidade, as danças, os brinquedos, as brincadeiras, é uma das formas de contemplar as necessidades urgentes de desenvolvimento dos alunos, permitindo que o jogo, a brincadeira tenham sentido e proporcione a atuação ativa dos alunos.

Segundo Santos (2001) a sala de aula é um espaço de convergência de realidades que precisam ser problematizadas e permeadas pela ação do professor, assim:

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto, é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas – contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito às diferenças.

E como as aulas podem ser transformar em momentos em que o lúdico, o brincar, o jogar se tornam importantes ferramentas de aprendizagem? Pode-

se dizer, quando a ação pedagógica providencia que os alunos brinquem e joguem não pelo simples fato de brincar e jogar, pois assim eles os fazem em outros espaços que não a escola, mas que esteja voltado ao desenvolvimento intencional de competências e habilidades, bem como a superação de quaisquer limitações. As regras, por exemplo, contidas e que organizam os jogos, elas ajudam as crianças à compreenderem os acordos sociais estabelecidos pelos homens historicamente; o faz-de-conta atiza a imaginação e a expressividade, importantes capacidade que a escola deve ter a incumbência de desenvolver e o professor tem um papel extremamente relevante como mediador da aprendizagem.

Estas mediações podem recuperar o lúdico em suas disciplinas, abordando diversas questões sobre o brincar, como: a relação adulto x criança, o brinquedo, sua história, a brincadeira e seu espaço. Ainda nesse contexto, Santos (2001, p. 15), afirma *“é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.*

## **CAPÍTULO V - OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA ESCOLA**

Os jogos podem fornecer muitas alternativas de trabalhar o lúdico na sala de aula, primeiramente por que o jogo por si carrega uma carga de motivação positiva, que diferencia as aulas de educação física das outras. Dificilmente uma criança nas séries iniciais se abstém do jogo, por que ele traz consigo um retorno à essência da criança, onde a brincadeira, o jogo, o faz-de-conta tem lugar cativo.

Segundo Lavorsky & Junior (2008):

A Atividade lúdica, representada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança dentro da sala de aula: o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos, com o auxílio da educação física (EF). O jogo na escola traz benefícios a todas as crianças, proporcionando momentos únicos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e responsabilidade. A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades; e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolver a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores. Assim sendo, as aulas de EF não precisam ser desenvolvidas somente na quadra, mas dentro da sala de aula, no aprendizado integrado às outras disciplinas. Usar a interdisciplinaridade é possível na EF, os professores podem trabalhar a prática com a teoria, desenvolvendo as inteligências múltiplas e a participação efetiva dos alunos no processo pedagógico. A ludicidade apresenta benefícios para o desenvolvimento da criança: a vontade da criança em aprender cresce, seu interesse aumenta, pois desta maneira ela realmente aprende o que lhe está sendo ensinado.

Dessa forma, podemos afirmar que o jogo enquanto conteúdo para o desenvolvimento de aprendizagem vai se desenvolver de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente com ele. É sabido que muitos veem este tipo de atividade como atividade de disputa, onde há perdedores e ganhadores e uma grande parte dos docentes dissemina este conceito errôneo que se tem desta atividade. Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo, desenvolvemos diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas, a cooperação, entre outras.

Segundo Feijó (1992 p. 61):

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana". Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir e trabalhar o lúdico na sua história, resgatando os momentos lúdicos vividos em sua trajetória de vida. É muito difícil trabalhar com o lúdico especialmente para os que foram formados por uma escola que não comportou esse modelo. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância do lúdico em sala de aula, mas pouco se faz, exatamente porque não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória de vida e acadêmica. Viver a ludicidade em sala de aula, para esse professor, é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Para quem não foi estimulado a viver momentos de inteireza e encontro consigo mesmo, a trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção se sente inseguro e sem direção.

A formação lúdica deverá proporcionar aos futuros professores vivências lúdicas despertando a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica prazerosa e dinamizadora. Se o professor na sua formação não foi sensibilizado a aprender com prazer, sua curiosidade não foi despertada pelo conhecimento, não lhe foi apresentado atividades dinâmicas e desafiadoras como poderá fazê-lo em sua prática pedagógica aquilo que não experimentou? A este respeito diz Santin (1994 p. 27) "*O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico*".

Infelizmente ainda existem muitas escolas que não vêem a importância do brinquedo e da atividade física para a criança, achando que só a alfabetização é importante. De acordo com FREIRE (2002, p.20): "*de que nada vale esse enorme esforço para a alfabetização se a aprendizagem não for significativa*. E o significado, nessa primeira fase da vida depende, mais do que qualquer outra, da ação corporal".

Não adianta somente passar as informações para a criança, sem saber realmente que ela esteja conseguindo aprender da maneira que lhe está sendo ensinada. A educação física oferece à criança a oportunidade de vivenciar formas de organização, a criação de normas para a realização de tarefas ou atividades e a descoberta de formas cooperativas e participativas de ação, possibilitando a transformação da criança e de seu meio (GALLARDO, 1998, p.25).

O uso do brinquedo jogo educativo com fins pedagógicos para situações de ensino-aprendizagem (a qual envolve o ser humano em processos interativos, com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais) é de grande relevância para desenvolvê-lo, utilizando o jogo como ensino-aprendizagem na construção de conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Por isso (KISHIMOTO, 2001), alude ao fato que:

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

Para Piaget, *“o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”*. Através do jogo se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais (Piaget, 1967).

Neste sentido, destaca-se a necessidade de valorizar a cultura lúdica da criança, pois brincar é uma necessidade, uma arte, um direito que juntamente com os requerimentos básicos da alimentação, saúde, moradia e educação são vitais para o desenvolvimento potencial de todas as crianças. A ludicidade proporciona condições de humanização e solidariedade à criança e aos adultos contribuindo para sua evolução enquanto pessoa humana.

Assim, ressalta-se a importância dessa valorização no âmbito escolar mediante a construção de jogos, brinquedos com sucatas e o resgate das brincadeiras. Às quais permitam à criança vivenciar e manifestar sua natureza singular. Barros (2002), explana que:

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.

Nas palavras acima é possível ressaltar uma justificativa necessária quanto ao lúdico, ao jogo e ao brincar. Trata-se do desafio natural da criança. A criança aprende quando se sente desafiada, quer seja pelo ambiente em que ela se encontra, quer seja, pela intenção do adulto. um exemplo muito positivo trata de uma atividade desenvolvida em 2011, por acadêmicos da Universidade de Brasília, em Oiapoque, quando pretendia incluir o lúdico como ferramenta educacional nas aulas de educação física. Eles criaram um circuito motor com dificuldades graduais e que demandavam desde os movimentos mais simples até outros mais difíceis para a idade das crianças. Porém as atividades a serem vivenciadas (passar por uma ponte se equilibrando, por exemplo, ou ainda andar de joelhos dentro de um túnel) deveriam ter relação com histórias contadas pelos pais às crianças, quando eram menores. Se os alunos não tivessem ouvido as historinhas os estagiários contavam para que todos pudessem ter acesso às atividades. Assim os alunos realizavam as atividades de forma prazerosa e com sentido, pois queriam cumprir as tarefas dos personagens das histórias. Ressaltar-se ainda que a utilização e materiais e brinquedos usados só foi possível por que os alunos confeccionaram tudo, usando sucatas, materiais recicláveis, dando um toque pessoal nas atividades e atuando com autonomia desde a confecção até a vivência das atividades.

É nesse sentido que a escola precisa estar pronta para fomentar momentos tão ricos como estes e que perpassam variadas dimensões do comportamento humano. Esse ser, a criança, que é histórico e cultural é fruto de suas vivências e aprende ao explorar o mundo através do jogo e da brincadeira, então cabe à escola promover momentos em que a exploração sensorial, a expressividade, a autonomia, o faz-de-conta, o movimento são priorizados em função das necessidades de desenvolvimentos das crianças.

## **APRESENTAÇÃO DOS DADOS**

### **Sujeitos da pesquisa**

A presente pesquisa denominada Ludicidade: O Jogo como uma Ferramenta no Processo Aprendizagem, foi direcionada aos professores do 5º Ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias, localizada no Distrito de Clevelândia do Norte, à 6km de distância da Sede do Município de Oiapoque, onde foram entrevistados 02 (dois) professores, um do sexo masculino e um o sexo feminino. A participante do sexo feminino, tem 27 anos, professora de Educação física temporária do Governo do Estado do Amapá, formada em educação Física, pela Universidade Vale do Acaraú- UVA, com 03 anos de atuação na escola. O participante do sexo masculino, tem 33 anos, professor efetivo do Governo do Estado do Amapá, formado em pedagogia pela Faculdade Internacional de Curitiba – FACINTER e formando do Curso de Educação Física à Distância pela Unb, o mesmo atua como professor a aproximadamente 09 anos.

### **Técnicas de pesquisa e coleta de dados**

Para chegarmos ao objetivo da pesquisa que é de Verificar como os professores de educação física utilizam-se do jogo como uma ferramenta de ensino aprendizagem na formação do aluno do 5º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias. Assim, para conseguirmos as informações e dados, foi necessário a aplicação de alguns procedimentos, que são a consulta bibliográfica, que tem como finalidade a obtenção de fundamentação teórica, onde trás uma seleção de autores que, em suas obras, tratam de indicativos da importância desta prática para o ensino-aprendizagem. E por fim a pesquisa de campo, onde teve a aplicação de um questionário, composto por 09 perguntas, sendo 06 abertas e 03 fechadas, dessa forma, obteremos a opinião, bem como, analisaremos o nível de conhecimento referente ao assunto em questão dos professores do 5º ano do ensino Fundamental da escola citada.

## **Local da Pesquisa**

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Duque de Caxias, localizada no Distrito de Clevelândia do Norte, à 6km de distância da Sede do Município de Oiapoque. A referida escola é pública, mantida pelo Governo do Estado do Amapá, de estrutura horizontal, composta por 7 salas de aulas, 1 sala de vídeo, 1 sala de professores, sala de direção, de supervisão e orientação pedagógica, cozinha, 2 banheiros, 1 auditório, 1 biblioteca e 1 área para atividades livres e para a prática de atividades recreativas, manifestações folclóricas e outras. A Escola oferece o Ensino de 9 anos, especificamente, os anos finais do ensino fundamental (5º ao 9º ano). Para iniciar a pesquisa propriamente dita, fiz o primeiro contato com a diretora da escola, onde informalmente relatei que o motivo da minha visita era em virtude da pesquisa de campo, o qual gostaria que fosse realizada na escola em epígrafe, a diretora me recebeu muito bem e ficou feliz de saber que sua instituição iria fazer parte de uma pesquisa para conclusão de curso. No dia 10 (dez) de maio do corrente ano, levei para escola pesquisada o Termo de Consentimento Livre e esclarecido de Participação na Pesquisa, o qual foi assinado e carimbado pela diretora. Na oportunidade, a diretora, juntamente com sua equipe técnica apresentou-me aos professores que fariam parte da pesquisa. Novamente esclareci aos professores o motivo da minha presença ali era investigar especificamente como as atividades lúdicas (jogos, brincadeiras e brinquedos), podem ajudar e facilitar o processo ensino-aprendizagem, entre outros aspectos. Assim, logo ficou previamente acertado que levaria um questionário de perguntas abertas e fechadas para eles responderem, o qual foi feito.

## **Apresentação dos dados**

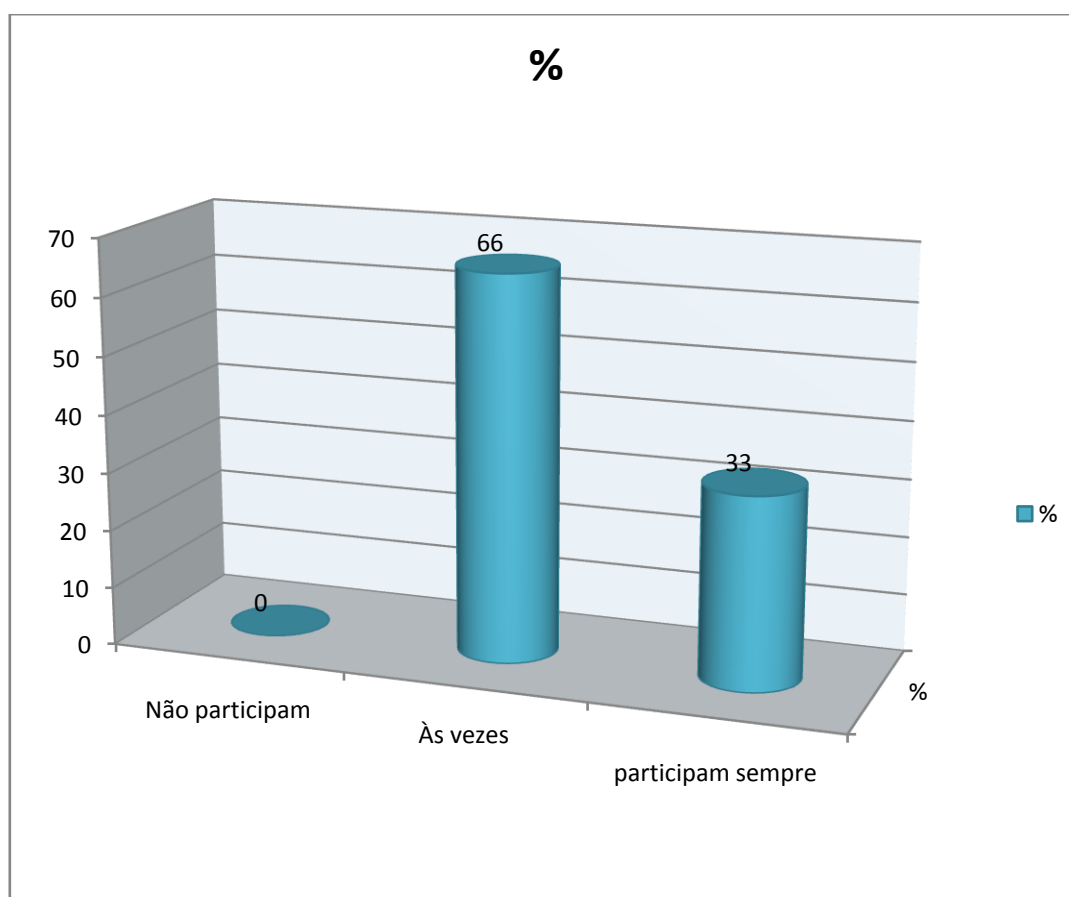
Questionou-se aos professores, de acordo com a sua experiência e conhecimento adquirido, o que eles entendem por lúdico. O professor do sexo feminino (A) respondeu que o “O lúdico é uma brincadeira ou jogo, em que o individuo faz sem se importar em ganhar ou perder, e sim se divertir e socializa-se em grupo. Contudo, o professor do sexo masculino (B) disse que “O lúdico é a essência Humana expressa no brincar. Trata de uma característica da ação do homem realizada de forma prazerosa”.



Também foi perguntado aos professores como o fator lúdico é empregado em suas aulas. O professor (A), respondeu “Geralmente no aquecimento não seja algo motor ou sistemático, mas algo que eles façam por prazer.”. O professor (B) frisou “Os alunos devem se sentir estimulados a brincarem, jogarem, lançando-se espontaneamente nas atividades, onde são despertadas as sensações mais prazerosas”.

Foi questionado aos professores quando suas aulas possuem características lúdicas o envolvimento dos seus alunos é:

**GRÁFICO 1**



Fonte: Pesquisa de campo (2012)

Conforme os dados dispostos no gráfico 66% dos entrevistados acreditam que somente “às vezes” e 33% dos entrevistados disseram que seus “alunos participam sempre e realmente se envolvem nas aulas”

Dando seqüência a entrevista, questionou-se “Você direciona suas aulas para torná-las lúdicas? O professor (A) disse que “Sim. Eu tendo, mas nem sempre consigo com alguns alunos que tenham a faixa etária elevada. Já o professor (B) respondeu “ Sim, Geralmente escolhendo atividades que tenham ou pertençam à realidade dos alunos, isso ajuda a vivenciarem sem medo e mais receptivos.”

Foi também questionado aos participantes da pesquisa que conteúdos eles costumam trabalhar fazendo uso da ferramenta “lúdico”. O professor (A) respondeu “Brincadeiras populares, contextualizando as relações sócias que elas proporcionam, trabalhando a interatividade em grupo.” Contudo, o professor (B) falou “A solidariedade, cooperação, a socialização e as brincadeiras tradicionais.

Na seqüência questionou-se, quais competências/habilidades você costuma pretender desenvolver quando utiliza o lúdico, o professor (A) disse “ Sempre utilizo trabalhar em grupo, a coletividade e relevante para a socialização do individuo, o ser humano e um ser social e precisa dessa interação. Isso ensina a lês respeitar as opiniões das outras pessoas e as regras, isso os prepara para na vida.” E o professor (B)frisou que “devemos valorizar as práticas locais, saber respeitar e agir em prol do outro.”

Perguntou-se aos professores se eles concordam que os jogos por meio das atividades lúdicas podem contribuir no processo ensino-aprendizagem nas aulas de educação física e de que maneira. O professor do sexo feminino disse que “Sim. Porque a educação física escolar não prepara para atletas, mas sim cidadãos com discernimento e o lúdico contribui para esse processo.” O sexo masculino também falou que “Sim. Pois, os jogos são ferramentas relevantes pela regra, caracterizado através do lúdico, assim os conteúdos podem ser vivenciados com mais envolvimento.”

Foi perguntado se há algum tipo de preconceito da parte dos alunos em relação a ludicidade, responderam conforme gráfico em anexo.

## **GRÁFICO 2**



Fonte: Pesquisa de campo (2012)

Observa-se através do gráfico que 66% dos alunos não tem nenhum tipo de preconceito com relação a ludicidade. Mas, o gráfico também mostra 33% de rejeição por parte dos alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias

## ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Considerando a necessidade de analisar e discutir os dados coletados durante a pesquisa de campo realizada na Escola Estadual Duque de Caxias, localizada no Distrito de Clevelândia do Norte, à 6km de distância da Sede do Município de Oiapoque foi necessário a utilização de um questionário composto por 09 perguntas, sendo 06 abertas e 03 fechadas.

O referido questionário foi direcionado à 03 professores do 5º Ano do Ensino Fundamental da escola mencionada. Os referidos professores participantes da pesquisa serão identificados como A, B e C, para assim, melhor apresentar as informações que foram colhidas através de suas respostas. Através deste instrumento de coleta de dados buscou-se encontrar respostas aos seguintes questionamentos: A) O que os professores entendem por lúdico. B) Nas aulas como o fator lúdico é empregado. C) Você direciona suas aulas para torná-las lúdicas. D) Quando as aulas possuem características lúdicas como é o envolvimento dos alunos, se eles participam ou não das atividades. E) Que conteúdos costumam trabalhar fazendo uso da ferramenta “lúdico”. F) Que competências/habilidades pretendem desenvolver quando utilizam o lúdico, como exemplo: saber respeitar, fazer amizades e cooperação. G) Saber se os professores concordam que os jogos por meio das atividades lúdicas podem contribuir no processo ensino-aprendizagem nas aulas de educação física, de que maneira. H) Se há algum tipo de preconceito da parte dos alunos em relação a ludicidade e por fim I) Qual o interesse dos alunos em participar das atividades que tem o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem, verificando se participam ou não participam.

De acordo com as entrevistas realizadas com professores da educação básica que atuam com a disciplina de Educação Física, há diferentes conceitos, e maneiras de perceber o termo ludicidade (o lúdico) e ainda o ambiente que ele implica nas aulas de educação física, se constituindo assim como uma ferramenta mediadora do processo ensino-aprendizagem. As interações com professores permitiram desvelar que ainda há muito para que esse termo seja realmente compreendido no contexto da aula. Sobre o termo

Costa (2005) citado por Rau (2007, p.33) diz que a “palavra lúdico vem do latim *ludus* que quer dizer brincar, onde estão incluídos jogos e brincadeiras”. A autora ainda acena:

Desse modo com base no pressuposto de que a prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo ensino-aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender pelo jogo e, logo, o aprender brincando.

Com base nesse entendimento, do jogo como algo ligado à essência do homem, o jogo, a brincadeira, que parece convergir para alguns apontamentos feitos pelos professores entrevistados quando concebem lúdico como sendo “*a brincadeira, o jogo, na situação em que o indivíduo faz sem se importar que vai ganhar ou perder, para sua diversão*”

Outro professor quando questionado sobre o que era o lúdico para ele, contextualizou bem atrelando-o ao contexto da aula e das necessidades de movimento da criança “*é aprender brincando, é explorar objetos fazendo uso da imaginação e criando uma zona de desenvolvimento no indivíduo*”. Por outro lado um terceiro professor entrevistado, atrelou o termo lúdico simplesmente a um conteúdo, usado nas diferentes áreas do conhecimento.

Também foi perguntado aos professores como o fator lúdico é empregado em suas aulas. O professor (A) respondeu “Geralmente no aquecimento desde que não seja algo motor ou sistemático, mas algo que eles façam por prazer.” O professor (B) frisou “Os alunos devem se sentir estimulados a brincarem, jogarem, lançando-se espontaneamente nas atividades, onde são despertadas as sensações mais prazerosas”. Para complementar essa análise trago a resposta do professor C afirmando “Tenho que propor sempre atividades novas, com brincadeiras que estimulem desenvolvimento na tarefa.”

Baseado nos dados coletados percebe-se que os professores entrevistados acreditam que as aulas devem ser planejadas de forma que os alunos sintam prazer em participar. Sabemos que o brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmo e em suas capacidades.

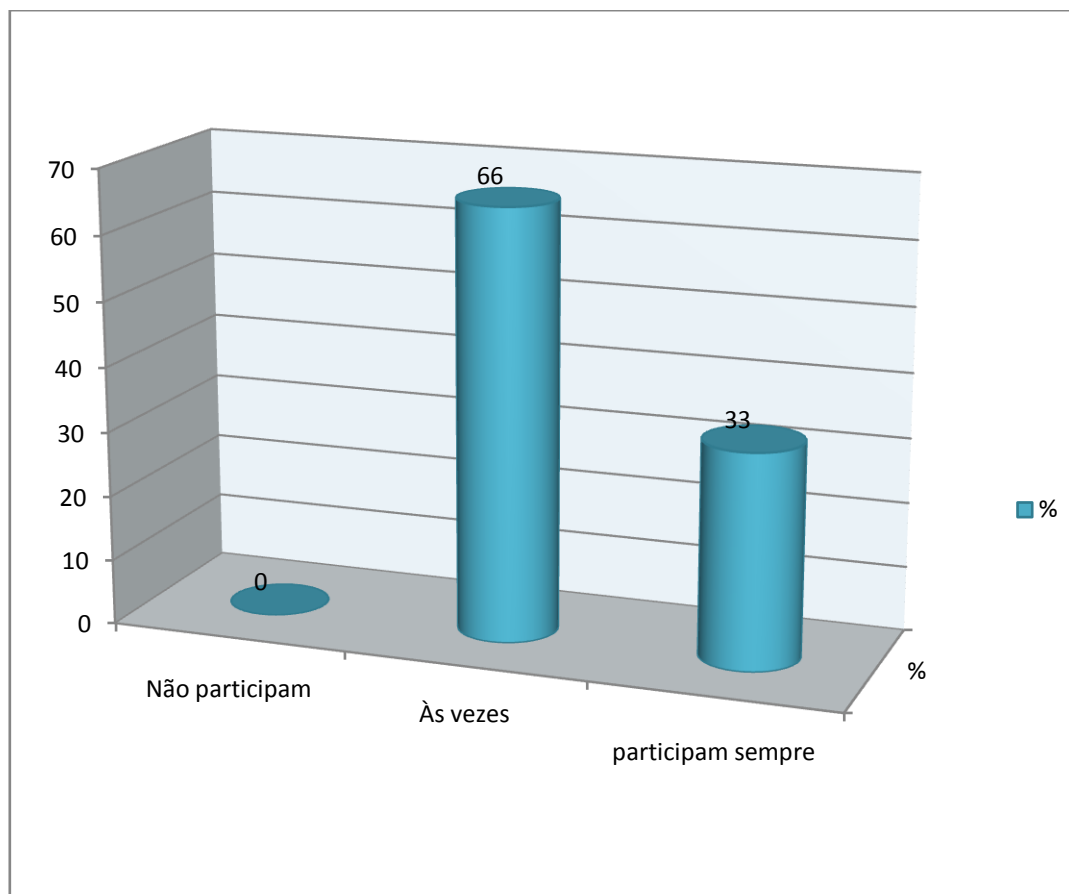
Essa prática oportuniza os alunos a explorar conceitos como liberdade existente implicitamente em situações lúdicas, levando assim ao desenvolvimento da autonomia.

Nesse sentido, trazemos a contribuição de Santos (2001), que diz que a sala de aula é um lugar de brincar se o professor conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto, é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre cumprimento de suas funções pedagógicas, como ensinar conteúdos e habilidades, bem como ensinar a aprender e as funções psicológicas, que contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito às diferenças.

Dando seqüência aos dados coletados, quando interrogados se os professores direcionam suas aulas para torná-las lúdicas, o professor (A) disse que “Sim. Eu tento, mas nem sempre consigo com alguns alunos que tenham a faixa etária elevada. Já o professor (B) respondeu “ Sim, Geralmente escolhendo atividades que tenham ou pertençam à realidade dos alunos, isso ajuda a vivenciarem sem medo e a serem mais receptivos.” O professor C disse que sempre que possível ele planeja suas aulas para torná-las lúdicas.

Questionou-se também aos professores como é o envolvimento dos alunos quando suas aulas possuem características lúdicas. Os dados coletados para esse questionamento podem ser visualizados no gráfico 01.

#### **GRÁFICO 1- PERCENTUAL DE RESPOSTAS SOBRE A PARTICIPAÇÃO DISCENTE EM ATIVIDADES PERMEADAS PELO LÚDICO**



Fonte: Pesquisa de campo (2012)

Conforme os dados dispostos no gráfico há certo ceticismo quanto à utilização do lúdico nas aulas de educação física e sua produtividade junto aos alunos. Os dados mostram que 66% dos entrevistados acreditam que somente “às vezes” os alunos participam das aulas com teor lúdico. Isso pode ser fruto da atuação do professor na proposição dessas atividades, pois o fator lúdico requer o desprendimento de velhas práticas que engessam o fazer educativo, fazendo com que os alunos participem como se estivesse brincando no campinho de terra, no quintal de casa, pois é esse o ambiente que lúdico implica quando é levado a sério nos planejamentos dos professores. Por outro lado, os dados mostram que apenas 33% dos entrevistados disseram que seus alunos participam sempre e realmente se envolvem nas aulas.

Questionou-se se aos professores quais os conteúdos eles costumam trabalhar fazendo uso da ferramenta “lúdico”. O professor (A) respondeu “Brincadeiras populares, contextualizando as relações sócias que elas proporcionam, trabalhando a interatividade em grupo.” Contudo, o professor (B)

falou “A solidariedade, cooperação, a socialização e as brincadeiras tradicionais. para esta questão o professor C, defende a idéia de trabalhar o lúdico explorando o corpo através de recursos, como bola, bambolês, cordas, brinquedos feitos pelos alunos em atividade como: amarelinha, estático, brinquedos afetados, entre outro. Colaborando com essa afirmação, Marcellino (1991) destaca que:

Neste sentido, destaca-se a necessidade de “valorar” a cultura lúdica da criança, pois brincar é uma necessidade, uma arte, um direito que juntamente com os requerimentos básicos da alimentação, saúde, moradia e educação são vitais para o desenvolvimento potencial de todas as crianças. A ludicidade proporciona condições de humanização e solidariedade à criança e aos adultos contribuindo para sua evolução enquanto pessoa humana.

O autor contribui significativamente aos ideais dos professores entrevistados, que deixam claro o entendimento da importância de usar lúdico como ferramenta pedagógica na sala de aula, pois, estes podem facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Os professores também foram questionados sobre quais competências/habilidades eles pretendem desenvolver quando utilizam o lúdico, o professor (A) disse “Sempre utilizo trabalhar em grupo, a coletividade é relevante para a socialização do indivíduo, o ser humano é um ser social e precisa dessa interação. Isso ensina a respeitar as opiniões das outras pessoas e as regras, isso os prepara para a vida.” E o professor (B) frisou que “devemos valorizar as práticas locais, saber respeitar e agir em prol do outro.” O professor C, disse “Principalmente, saber respeitar o outro, depois as demais competências”.

Ao serem questionados se os jogos por meio da ludicidade contribuem no processo ensino aprendizagem nas aulas de Educação Física, todos os entrevistados mostraram compreender o valor do lúdico em sala de aula, como ferramenta que contribui significativamente no processo ensino aprendizagem, ressaltando principalmente que por meio de jogos e brincadeiras o aluno



aprende com mais facilidade, sente-se mais motivado e interessado pelas tarefas e desenvolve-se de maneira mais harmoniosa e completa, tornando o lúdico uma importante ferramenta no processo de motivação educacional.

De acordo com Vigotsky,

A criança aprende muito ao brincar. O que visivelmente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico". (1979, p.45)

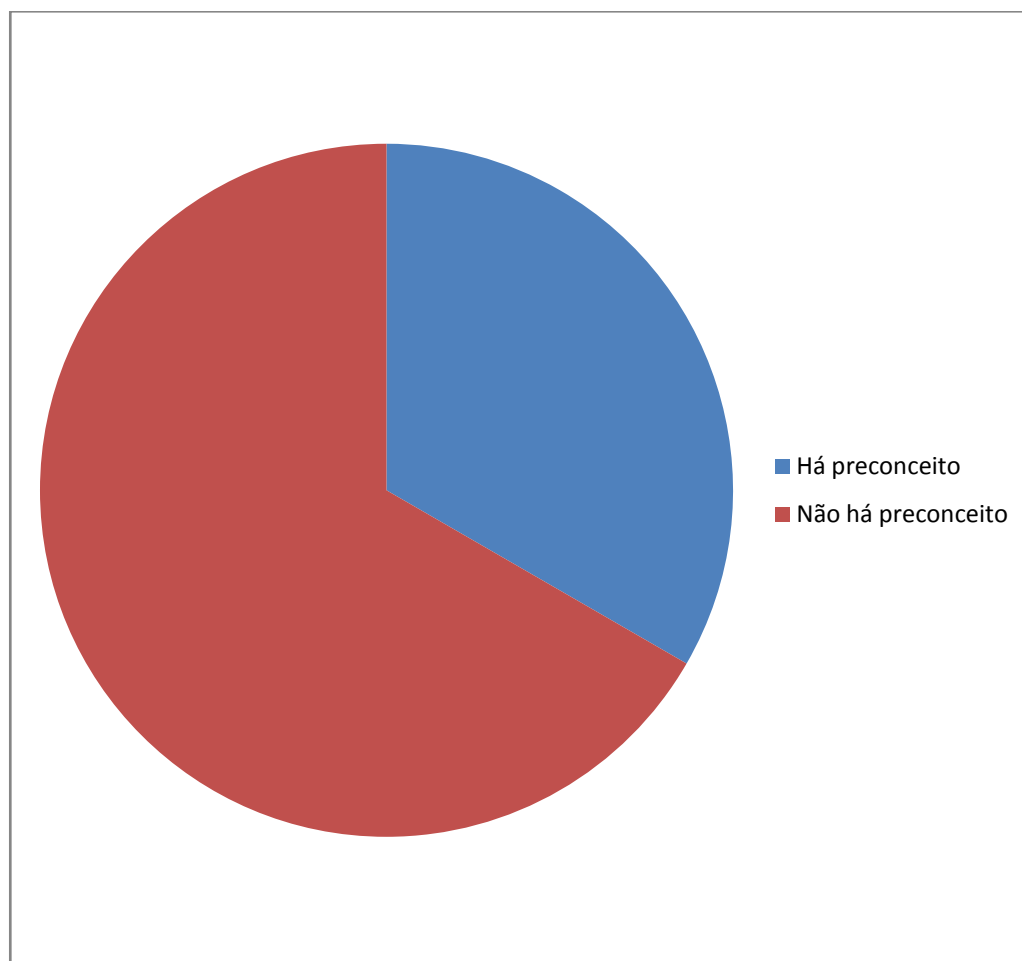
Entendemos por meio das palavras do autor à importância do lúdico na vida da criança e a necessidade que a mesma tem de ser respeitada enquanto brinca, pois seu mundo é mutante e esta em permanente oscilação entre fantasia e realidade.

É válido ressaltar que através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos, contudo, são a partir de situações de descontração que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares. Assim, o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos, com o auxílio da educação física (EF).

Quando questionados se há algum tipo de preconceito da parte dos alunos em relação a ludicidade, observa-se no gráfico 2 que 66% dos entrevistados disseram "não", mas 34% afirmam que "eles dizem que o lúdico ou brincar, é coisa de criança, principalmente para faixa etária mais elevada."

As informações pertinentes a esse questionamento podem ser visualizados no gráfico 2.

## GRÁFICO 2- PERCENTUAL DE RESPOSTAS SOBRE O PRECONCEITO AO LÚDICO POR PARTE DOS ALUNOS



Fonte: Pesquisa de campo (2012)

O gráfico mostra 33% de rejeição por parte dos alunos quanto as atividades lúdicas, mas 66% dos alunos não tem nenhum tipo de preconceito com relação a ludicidade, os professores afirmaram que para estes a aceitação é muito boa, que eles adoram e pedem para que sejam realizados outras vezes o que vem mostrar o quanto tais atividades motivam e agradam as crianças do 5º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Duque de Caxias.

Os docentes acreditam que é possível observar o desenvolvimento dos alunos a partir de atividades lúdicas, ressaltaram que o que mais contribui para esta melhor observação é que as crianças trabalham com mais ânimo e interesse, demonstrando assim todo seu potencial, o que nem sempre ocorre nas tarefas tradicionais.

Os professores citam que através de jogos e brincadeiras não só trabalham e observam o desenvolvimento físico e cognitivo como habilidades motoras, raciocínio e domínio de conteúdos, mas também e principalmente a aceitação das regras de convivência, o respeito ao outro, o espírito de equipe e os valores morais. Percebe-se nestas falas que os professores valorizam muito as atividades lúdicas como um meio de favorecer o desenvolvimento emocional e a socialização dos seus alunos, o que com certeza se reflete na aprendizagem dos mesmos.

Os professores entrevistados concordam que através de jogos e brincadeiras não só trabalham e observam o desenvolvimento físico e cognitivo como habilidades motoras, raciocínio e domínio de conteúdos, mas também e principalmente a aceitação das regras de convivência, o respeito ao outro, o espírito de equipe e os valores morais. Percebe-se nestas falas que os professores valorizam muito as atividades lúdicas como um meio de favorecer o desenvolvimento emocional e a socialização dos seus alunos, o que com certeza se reflete na aprendizagem dos mesmos.

Revela-se, numa verdade inquestionável, que, de qualquer ângulo em que seja analisado o papel do lúdico na aprendizagem, o nível de apreensão da criança, as habilidades pessoais do professor e a disponibilidade de recursos materiais ou não, tornam-se aspectos que necessitam ser pensados. Principalmente, porque a vivência educacional de uma criança mantém-se, de certa forma, dependente daquilo que o professor é capaz de oferecer no campo de ensino.

Moyles (2001. p.181) acrescenta:

Na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos.

Baseado nas informações colhidas durante as entrevistas com os professores da educação básica que atuam com a disciplina de Educação Física, na Escola estadual Duque de Caxias, finaliza-se considerando que, os jogos e brincadeiras contribuem de maneira positiva na construção do processo

de ensino e aprendizagem, tanto no aspecto social, pessoal como no intelectual de nossos alunos, revelando-se assim, a sua importância de se fazer presente no momento pedagógico. Contudo, enfatiza-se que é de fundamental importância que o ato de brincar esteja inserido dentro das escolas, e este pode e deve estar estritamente vinculado à aprendizagem escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegar nesta etapa de conclusão da pesquisa, é possível perceber a contribuição efetiva no contexto escolar local de forma que a ação docente seja viabilizada no sentido de um maior aproveitamento das ferramentas lúdicas para que o processo ensino-aprendizagem seja viabilizado. A metodologia aplicada foi apropriada, tendo em vista o curto espaço de tempo e os objetivos aos quais a pesquisa se propôs.

É interessante ressaltar que todos os professores entrevistados atribuíram às atividades lúdicas um papel essencial, o de motivar às crianças a estudar. Todos sabemos que a aprendizagem depende em grande parte da motivação, as necessidades e interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela realize uma certa atividade. Assim, podemos concluir que a ludicidade também pode auxiliar os professores a evitar os altos índices de repetência e também a trabalhar melhor com as dificuldades de aprendizagem de seus alunos. É claro que o lúdico não seria uma solução mágica para os problemas educacionais, mas poderia ser um caminho a ser trilhado na busca de uma escola mais atrativa e interessante.

Deve-se considerar, nesse contexto, que a cultura e a concepção da sociedade em relação ao brincar e ao uso de jogos para a aquisição de conhecimentos e outras habilidades, ainda são muito impregnados de preconceitos, haja vista as proibições e restrições que as crianças enfrentam tanto na escola quanto em seus lares. Acredita-se que a valorização e a importância das atividades lúdicas no contexto educacional possam vir da formação dos profissionais da educação, quando os cursos tanto em nível médio (magistério) quanto em nível superior contemplam os formandos com metodologias voltadas para o lúdico, caso contrário essa prática constituirá apenas uma possibilidade em vez de realidade.

Os dados coletados na pesquisa revelam que as metodologias que envolvem as atividades lúdicas na escola ainda não têm o real objetivo que deveriam ter que, em suma, consistem em promover o conhecimento através

das atividades lúdicas, nas quais os alunos se sintam envolvidos, aprendendo de forma prazerosa os conteúdos ministrados. Porém, fica evidente que os professores ainda as utilizam somente para sanar as dificuldades de aprendizagem em algumas disciplinas, ou mesmo como passatempo. É notório que essa forma de utilização do lúdico não dá incentivo e motivação ao aluno pela busca e apreensão do conhecimento.

A maioria dos professores entrevistados atuam a mais de três anos no ensino fundamental. Percebe-se que o tempo de atuação dos professores, dá suporte para que eles desenvolvam bons trabalhos dentro de sua sala de aula, pois a experiência e, acima de tudo, conhecimento sobre a série que atuam fazem com que os mesmos inovem suas pedagogias de ensino, melhorando, assim, o ensino-aprendizagem na escola.

Nesse sentido, Vygotsky afirma que o desenvolvimento e aprendizagem são processos que se influenciam, ou seja, são ações recíprocas, de modo que, quanto mais aprendizagem, mais desenvolvimento (DAVIS; OLIVEIRA, 1994, p.56).

De tal forma, educar deixa de ser o ato de simplesmente transmitir informações e passa a ser o de criar ambientes de aprendizagem para que o aluno possa interagir com uma variedade de situações e problemas, auxiliando-o na interpretação dos mesmos para que consigam construir novos conhecimentos sobre aprender e aprender.

Assim, conclui-se que o tempo de exercício de um profissional de educação em uma determinada série é importante, porém, mais que isso, é imprescindível a relação que se dá entre professor e aluno, manifestado por metodologias de ensino que possam motivar as crianças pelo prazer de aprender e de sentirem-se construtores e sujeitos ativos do processo.

É válido ressaltar que um número considerável de professores utiliza o lúdico como mediador de conteúdo e conhece sua importância para o desenvolvimento da criança. Porém, o que percebeu-se na pesquisa, que ainda tem muito professores que acham que as atividades lúdicas servem apenas para usar antes, durante ou depois dos intervalos, ou nas aulas de

recreação e jogos, separando o aprender do brincar (...), “atrelando-se a idéia primitiva de que jogar significa apenas divertir e que na boa escola não pode existir espaço para a salutar convivência entre a arte de jogar e a alegria de aprender”. (DOHME, 2003, p.8). Isso indica que deve haver uma mudança na forma em que os recursos lúdicos são pensados no espaço escolar, a fim de que o aprender possa representar uma ação considerada importante.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea.22.html>. Acesso: 13 set. 2008.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

CHÂTEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. [tradução de Guido de Almeida]. São Paulo; Summus, 2ª ed. 1987.

CÓRIA-SABINI; M.A. **Jogos e brincadeiras na educação na educação infantil**. Campinas: Papyrus, 2004.

DOHME, Vânia. **O valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2002. (Jogando).

FERNANDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M.L.M e DALLA, ZEN M.H.I. (Org). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000 (cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989. \_\_\_\_\_. Antes de falar de Educação Motora. In: DE MARCO, Ademir (org). **Pensando a Educação Motora**. São Paulo: Papyrus, 1995

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.

HUIZINGA, J.(1971).Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva.



KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ªed São Paulo, 2001.

KISHIMOTO, T. M. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 57 – 78.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 9ªed. Petrópolis, Vozes, 1993.

LAVORSKI, Joyce; JUNIOR, Ribens Venditti. **A Ludicidade no desenvolvimento e aprendizagem da criança na escola: reflexões sobre a educação física, jogo e inteligências múltiplas**. Revista EFEDSPORTS, 2008.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil. Maria Veronese

\_\_\_\_\_. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas: Autores Associados, 1996.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso no dia 20 de fevereiro de 2006.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. 2ªed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

PIAGET (1975) – A formação do símbolo na criança . Rio de Janeiro: Zahar Editores.

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo :Edisplan, 1989.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia científica**. a construção do conhecimento. 5ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002

VYGOTSKY (**a relevância do social**) – São Paulo: Plexus.

VYGOTSKY, L. S. (1999) – **Imaginación y creación en la edad infantil**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

**APÊNDICES****QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA****TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCCII**

**TEMA: LUDICIDADE: O JOGO COMO UMA FERRAMENTA NO  
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO 5º ANO DO ENSINO  
FUNDAMENTAL NA ESCOLA ESTADUAL DUQUE DE CAXIAS**

Nome: \_\_\_\_\_

Data de Nascimento: \_\_\_\_\_

Tempo de formação: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação: \_\_\_\_\_

Servidor do Quadro: (    ) Efetivo                      (    ) Temporário

a) O que você entende por lúdico?

---

---

b) Nas suas aulas como o fator lúdico é empregado?

---

---

c) Você direciona suas aulas para torná-las            lúdicas?

---

---

d) Quando suas aulas possuem características lúdicas o envolvimento dos  
seus alunos é: (    ) Não participa (    ) às vezes (    ) Participam sempre.e) Que conteúdos você costuma trabalhar fazendo uso da ferramenta  
“lúdico”?

(interdisciplinar)

---

---

f) Que competências/habilidades você costuma pretender desenvolver quando utiliza o lúdico? (Exemplo: saber respeitar, fazer amizades, cooperação, etc)

---

---

g) Você concorda que os jogos por meio das atividades lúdicas podem contribuir no processo ensino-aprendizagem nas aulas de educação física? De que maneira?

---

---

h) Há algum tipo de preconceito da parte dos alunos em relação a ludicidade?

( ) Sim. Qual?

---

---

( ) Não

i) Qual o interesse dos alunos em participar das atividades que tem o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem?

( ) Todos participam

( ) A minoria dos alunos participam

( ) Ninguém participa